



JURNAL

**PENGEMBANGAN APLIKASI INVENTORI GAYA BELAJAR (IGB) BERBASIS
ANDROID BAGI SISWA SMA DI KABUPATEN BANTAENG**

**IRMAWATI
1644041001**

**JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

2020

PENGEMBANGAN APLIKASI INVENTORI GAYA BELAJAR (IGB) BERBASIS ANDROID BAGI SISWA SMA DI KABUPATEN BANTAENG

Penulis : Irmawati
Pembimbing I : Dr. Farida Aryani, M.Pd
Pembimbing II : Dr. Abdullah Sinring, M.Pd
Email Penulis : irmawatihn025@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini menelaah tentang Aplikasi Inventori Gaya Belajar (IGB) berbasis Android bagi Siswa SMA di Kabupaten Bantaeng. Masalah utama dalam penelitian ini adalah siswa tidak mengetahui gaya belajar yang dimiliki serta di sekolah guru BK tidak memiliki jam khusus BK didalam kelas. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yaitu pengembangan Aplikasi Inventori Gaya Belajar (IGB) berbasis Android bagi Siswa SMA di Kabupaten Bantaeng. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu inovasi dalam media bimbingan dan konseling di sekolah berbasis teknologi agar memudahkan dalam pelaksanaannya serta ikut dalam perkembangan teknologi. Model penelitian pengembangan yaitu model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi oleh peneliti. Subyek penelitian terbagi atas subyek ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan survey melalui wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan teknik analisis isi terhadap data kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan diselesaikan dengan dua kali tahap uji, yaitu uji ahli (validasi ahli) dan uji kelompok kecil, serta satu kali tahap revisi meliputi; revisi berdasarkan uji ahli dan revisi berdasarkan uji kelompok kecil. revisi dilakukan meliputi beberapa aspek yaitu aspek isi materi, aspek isi media dan aplikasi, kegunaan, kelayakan dan ketepatan serta kebermanfaatan aplikasi IGB bagi siswa. Berdasarkan uji ahli materi bimbingan dan konseling uji ahli media dan desain Pembelajaran serta uji Praktisi mendapatkan penilaian skala penelitian yang berada dalam kategori sangat valid. Aplikasi inventori gaya belajar (IGB) pada uji keberterimaan berada pada kategori sangat tinggi produk dinyatakan dapat digunakan dan dilaksanakan. Dengan demikian, Aplikasi Inventori Gaya Belajar (IGB) berbasis Android yang dikembangkan dikatakan layak, diterima dan dapat digunakan bagi Siswa SMA di Kabupaten Bantaeng.

Kata Kunci : *Aplikasi Inventori Gaya Belajar (IGB), Android.*

A. PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah dijelaskan bahwa Layanan Bimbingan dan Konseling bagi Konseli pada satuan pendidikan memiliki fungsi: (a) pemahaman diri dan lingkungan; (b) fasilitasi pertumbuhan dan perkembangan; (c) penyesuaian diri dengan diri sendiri dan lingkungan; (d) penyaluran pilihan pendidikan, pekerjaan, dan karir; (e) pencegahan timbulnya masalah; (f) perbaikan dan penyembuhan; (g) pemeliharaan kondisi pribadi dan situasi yang kondusif untuk perkembangan diri Konseli; (h) pengembangan potensi optimal; (i) advokasi diri terhadap perlakuan diskriminatif; dan (j) membangun adaptasi pendidik dan tenaga kependidikan terhadap program dan aktivitas pendidikan sesuai dengan latar belakang pendidikan, bakat, minat, kemampuan, kecepatan belajar, dan kebutuhan Konseli. Layanan Bimbingan dan Konseling memiliki tujuan membantu Konseli mencapai perkembangan optimal dan kemandirian secara utuh dalam aspek pribadi, belajar, sosial, dan karir. Seorang konselor yang profesional dituntut memahami berbagai karakteristik dari belajar atau proses pembelajaran. Tanggungjawab konselor/Guru BK sebagai bagian dari sistem pendidikan di lembaga pendidikan formal adalah memberikan pelayanan yang maksimal pada 4 bidang layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah yaitu bidang Pribadi, bidang Sosial, bidang Belajar dan bidang Karir.

Wayan (2013) menjelaskan bahwa belajar sesuai dengan gaya belajar

membuat seseorang dapat dengan mudah menerima pelajaran dan meningkatkan hasil belajarnya. Widayanti (2013) menyatakan bahwa terdapat faktor internal yang selama ini masih kurang diperhatikan dalam usaha memperbaiki kualitas pembelajaran, yaitu gaya belajar (*learning style*). Padahal, dalam proses pembelajaran setiap siswa memiliki karakteristik gaya belajar yang berbeda-beda dalam menerima informasi. Nihayah (2010) mengemukakan bahwa mengenali gaya belajar yang tepat merupakan aspek yang tidak boleh di lupakan. terdapat banyak manfaat dan keuntungan yang dapat diperoleh dengan memahami gaya belajar diri sendiri. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh di antaranya yaitu memaksimalkan potensi akademik, memahami cara belajar terbaik mengatasi keterbatasan belajar meningkatkan rasa percaya diri mengetahui cara terbaik menggunakan keunggulan otak, mendapatkan informasi kekuatan serta kelemahan diri.

Sampai saat ini, peneliti sudah menemukan aplikasi yang membahas tentang gaya belajar di *Play Store*. Namun, aplikasi yang ada belum ada yang mengembangkan teori dari Dryden and Voss dan juga belum ada yang memiliki informasi-informasi penunjang dari jenis inventori gaya belajarnya. Hal ini mendorong peneliti untuk membuat aplikasi Inventori Gaya Belajar berbasis android yang memiliki informasi-informasi penunjang ntuk gaya belajar sehingga dala proses pemakaiannya akan lebih di sukai pengguna.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada empat sekolah SMA Negeri di Kabupaten Bantaeng yaitu SMA Negeri 1 Bantaeng, SMA Negeri 2 Bantaeng, SMA Negeri 3 Bantaeng dan SMA Negeri 4 Bantaeng

pada tanggal 20- 23 Januari 2020 dengan jumlah responden sebanyak 5 pada setiap sekolah yang diambil secara acak memperoleh kesimpulan bahwa mayoritas siswa-siswi yang ada di 4 Sekolah tersebut menyadari pentingnya mengetahui gaya belajar yang mereka miliki, tetapi di antara 20 responden yang dipilih, tidak ada diantara mereka yang mengetahui gaya belajar yang dimiliki. Berdasarkan hasil wawancara dengan ke 20 responden didapatkan hasil juga bahwa mereka semua memiliki Android, juga mayoritas siswa di ke 4 sekolah yang dilakukan observasi tersebut memiliki Android. Dalam proses observasi juga didapatkan hasil siswa- siswi di SMA Negeri 1 Bantaeng, SMA Negeri 2 Bantaeng, SMA Negeri 3 Bantaeng dan SMA Negeri 4 Bantaeng belum dapat menentukan cara belajar yang terbaik bagi mereka sehingga dengan adanya Aplikasi Inventori gaya belajar ini, para siswa berharap dapat mengetahui gaya belajar mereka sehingga mereka dapat menentukan cara belajar terbaik bagi mereka dan diharapkan juga dapat mengoptimalkan hasil belajarnya.

Berdasarkan wawancara juga yang dilakukan dengan 4 guru BK SMA di Kabupaten Bantaeng, yaitu di SMA Negeri 1 Bantaeng, SMA Negeri 2 Bantaeng, SMA Negeri 3 Bantaeng dan SMA Negeri 4 Bantaeng pada tanggal 20-23 Januari 2020, didapatkan informasi bahwa untuk layanan yang diberikan kepada siswa masih berbasis kepada masalah, salah satu faktor penyebabnya adalah tidak adanya jam Khusus BK di untuk masuk di kelas sehingga kurang wadah bagi mereka memberikan layanan klasikal terkhusus pada pengembangan 4 bidang yaitu bidang belajar, sosial, belajar dan karir. Hal inilah yang mengakibatkan kurangnya layanan yang diberikan kepada siswa, terkhususnya dalam

bidang belajar serta tidak adanya instrument atau media pendukung layanan bidang belajar terkhusus tes gaya belajar juga tidak ada. Oleh karenanya guru BK sangat mendukung adanya Inventori Gaya Belajar sebagai media yang bisa digunakan dalam layanan belajar.

Pandemi COVID 19 menjadi salah satu penyebab semua proses belajar mengajar yang biasanya dilaksanakan disekolah sekarang dilaksanakan secara daring. Pandemi COVID 19 adalah krisis kesehatan yang pertama dan terutama di dunia. Banyak Negara memutuskan untuk menutup sekolah, perguruan tinggi dan universitas, termasuk Negara Indonesia. Kebijakan yang di ambil oleh banyak Negara termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan, pembuat pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternatif proses pendidikan bagi siswa. Saat ini di Indonesia, beberapa kampus dan sekolah mulai menerapkan kebijakan kegiatan belajar mengajar dari jarak jauh atau belajar secara daring. Layanan bimbingan dan konseling di sekolah juga semakin sulit untuk diberikan secara optimal kepada siswa dengan adanya pandemi COVID 19 ini.

Berdasarkan dari berbagai informasi diataslah yang semakin menguatkan peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan berupa Inventori Gaya Belajar yang diharapkan dapat membantu siswa dalam mengidentifikasi gaya belajar yang dimilikinya.

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalahnya yaitu:

- 1) Bagaimana gambaran kebutuhan Aplikasi Inventori Gaya Belajar (IGB) berbasis Android bagi Siswa SMA di Kabupaten Bantaeng?
- 2) Bagaimana prototipe Aplikasi

Inventori Gaya Belajar (IGB) berbasis Android bagi Siswa SMA di Kabupaten Bantaeng?

- 3) Bagaimana tingkat validitas dan kepraktisan aplikasi Inventori Gaya Belajar (IGB) berbasis Android bagi Siswa SMA di Kabupaten Bantaeng?

II. KAJIAN TEORI

a. Pengertian Gaya belajar

Hasrul (2009) menjelaskan bahwa gaya belajar adalah suatu kombinasi dari cara seseorang menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi yang mereka terima atau dapatkan. Wayan (2010) menjelaskan bahwa gaya belajar adalah suatu cara dalam menerima, mengolah, mengingat dan menerapkan informasi dengan mudah. Lebih lanjut Wayan (2010) menjelaskan bahwa Dengan mengetahui gaya belajar siswa, guru dapat membantu siswa belajar sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki siswa sehingga prestasi belajar siswa dapat tumbuh dengan baik melalui pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajarnya. Menurut Dryden & Vos (Aryani & Rais, 2018) gaya belajar terbagi atas 4 yaitu *Concrete Sequential*, *Abstract Sequential*, *Abstract Random*, dan *Concrete Random*.

Dryden (2007) menjelaskan bahwa pengetahuan tentang gaya belajar dapat membantu guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang bersifat multi-indrawi dengan melayani sebaik mungkin kebutuhan individual setiap murid dengan cara memanfaatkan konsep keberagaman dan menerima gaya yang berbeda. Para guru menjadi lebih efektif dalam menentukan strategi-strategi pengajaran dan siswa akan menjadi pelajar yang lebih percaya diri dan

lebih pas dengan kemajuan belajar mereka.

Berdasarkan pengertian-pengertian gaya belajar maka pada dasarnya gaya belajar merupakan cara individu untuk memahami dan mengingat informasi atau dapat juga di definisikan sebagai cara setiap individu untuk memproses informasi untuk mendapatkan hasil belajar yang terbaik.

b. Tujuan Mengetahui Gaya Belajar

Wiedarwati (2018) menjelaskan bahwa tujuan seseorang mengetahui gaya belajar yaitu: (1) Bagi siswa, dengan mengetahui gaya belajarnya, siswa diharapkan dapat menyerap informasi secara maksimal bergantung pada pembelajaran berlangsung sesuai gaya belajar yang dimilikinya; (2) Bagi guru, agar ia dapat memfasilitasi pembelajaran di kelasnya sesuai dengan gaya belajar yang disukai siswa. Maksudnya, setiap guru mata pelajaran harus memahami bahwa informasi sering muncul dalam bentuk verbal dan visual, dan sebagian besar informasi akan hilang pada seseorang yang tidak memfungsikan kedua keterampilan ini dengan baik. Dalam konteks pembelajaran di kelas, jika guru mengajar dengan gaya yang kurang diminati siswa, siswa akan merasakan ketidaknyamanan. Di sisi lain, jika guru hanya mengajar dengan menggunakan gaya belajar tertentu yang hanya disukai siswa, dapat berakibat para siswa ini mungkin tidak mengembangkan kecekatan mental yang mereka perlukan untuk berprestasi di kelas atau mencapai potensi sebagai profesional. Oleh karena itu, tujuan pendidikan, seharusnya membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka, baik dalam gaya belajar yang disukai maupun yang kurang disukai.

c. Manfaat Gaya Belajar

Salah satu langkah yang dapat

ditempuh oleh seorang siswa dalam mencapai hasil belajar yang efektif yaitu dengan mengenali gaya belajar mereka sendiri. Mengenali gaya belajar sendiri belum tentu membuat seseorang menjadi lebih pandai tetapi dengan mengenali gaya belajar dapat menentukan cara belajar dan lebih efektif (Tanta 2010). Siswa yang belajar sesuai dengan gaya belajar membuat dirinya dapat dengan mudah menerima pelajaran dan meningkatkan hasil belajarnya (Wayan, 2013). Beberapa manfaat yang dapat diperoleh diantaranya itu memaksimalkan Potensi Akademik dengan memahami cara belajar terbaik mengatasi keterbatasan belajar, meningkatkan rasa percaya diri, mengetahui cara terbaik menggunakan keunggulan otak, mendapatkan informasi kekuatan serta kelemahan diri dalam belajar (Nihayah, 2010).

d. Jenis gaya belajar

Aryani dan Rais (2018) menjelaskan 4 macam gaya belajar berdasarkan teori Dryden dan Voss yaitu sebagai berikut:

1) Concrete Sequential (CS)

Dryden and Voss (Aryani dan Rais, 2018) menjelaskan bahwa orang dengan tipe gaya belajar ini cenderung teratur dan rapi, mengerjakan tugas tepat waktu, terencana, dan tidak suka hal-hal yang bersifat mendadak. Selain itu tidak senang mengerjakan tugas yang bertumpuk-tumpuk. Orang dengan tipe belajar ini biasanya agak perfeksionis sehingga ingin semua sesuatu yang dikerjakan dengan sempurna dan terencana.

2) Abstrak Sequential (AS)

Dryden and Voss (Aryani dan Rais, 2018) menjelaskan bahwa Orang dengan tipe gaya belajar ini biasanya merupakan pemikir yang cerdas dan punya ide ide yang

Brilian. Selain itu, orang dengan tipe gaya belajar ini senang mengetahui dan berpikir tentang apa yang tidak dipikirkan orang lain, senang untuk berdiskusi, bahkan berdebat dengan orang lain. Semakin senangnya berpikir, kadang mereka lupa bahwa orang di sekitarnya sama sekali tidak paham dengan ide-idenya yang terlalu tinggi. Orang dengan tipe gaya belajar ini lebih menyukai belajar secara individu daripada berkelompok mereka sering disebut konseptor ulung dan jago menganalisis informasi.

3) Abstract Random (AR)

Dryden and Voss (Aryani dan Rais, 2018) menjelaskan bahwa orang dengan tipe belajar ini seringkali dihubungkan dengan perasaan dan emosi, sehingga Orang dengan tipe gaya belajar ini terkenal sangat sensitif semua jadi menyenangkan kalau mulutnya sesuai tapi jadi buruk kalau sudah tidak memiliki emosi positif terhadap sesuatu. Orang dengan tipe gaya belajar ini mudah kehilangan konsentrasi banyak pertimbangan dan suka mencoret-coret tanpa arti di buku. Sangat menjaga hubungan dengan orang lain tidak senang jika mengalami konflik dan dikenal perhatian di antara orang-orang sekitarnya Selain itu sangat mudah terpancing emosinya. Bahasa lainnya orang dengan tipe gaya belajar ini mudah tersentuh ekspresi yang spontan itu mungkin karena kesulitan mereka mengungkapkan sesuatu secara verbal kepada orang lain.

4) Concrete Random (CR)

Dryden and Voss (Aryani dan Rais, 2018) menjelaskan bahwa orang dengan tipe gaya belajar ini sebagai orang yang kreatif karena sedang mencoba menyelesaikan

sesuatu dengan cara mereka sendiri. Semakin asyiknya, Mereka cenderung tidak peduli dengan waktu. Terkenal sebagai *Deadliner* karena seringkali mengerjakan sesuatu di batas akhir, meski punya waktu banyak sebelumnya. Spontanitas dan impulsif menjadi ciri khas tipe ini karena begitu banyak ide muncul di kepala mereka. Orang tipe ini biasanya cukup dipercaya untuk menjadi pemimpin, meskipun menimbulkan situasi kritis karena sifat kelainannya. Mereka juga senang mencoba-coba sesuatu, bereksperimen, walaupun mungkin banyak orang lain tidak menyenangkannya.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Aplikasi Inventori Gaya Belajar ini memuat pernyataan-pernyataan tidak lengkap yang akan siswa lengkapi dengan memilih pilihan jawaban yang berkaitan dengan tipe gaya belajar yang dikembangkan oleh Dryden & Voss lengkap dengan interpretasi hasil gaya belajarnya.
2. Android yang bisa digunakan untuk mengakses Aplikasi Inventori gaya Belajar adalah Android Kitkat.
3. Struktur isi Aplikasi Inventori Gaya Belajar yaitu sampul Aplikasi, Tujuan, Manfaat, Instruksi, item pernyataan yang akan dilengkapi sebanyak 15 buah, dan hasil dari inventori gaya belajarnya.

Pengembangan sistem informasi gaya belajar dikembangkan menggunakan *Platform* android. Android merupakan sistem operasi untuk perangkat mobile yang bersifat *open source* berbasis *Linux*. *Platform* ini memungkinkan pengembang untuk membuat program atau aplikasi dengan

menggunakan bahasa pemrograman Java. Android sendiri memiliki berbagai fitur diantaranya *storage connectivity, web browser, media, supporting hardware, multi-touch, multitasking*, serta *tethering*. Beberapa peralatan yang dibutuhkan untuk mengembangkan sebuah aplikasi berbasis Android yaitu Android Studio, Android SD, Gradle, dan I (Wei Meng Lee, 2011).

Beberapa pertimbangan Android menjadi sistem operasi yang dipilih sebagai *platform* pengembangan (Nazrudin, 2014) yaitu lengkap komplit dimana Android merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan *tool* dalam pengembangan *software* aplikasi terbuka *open source* di mana *platform* Android disediakan melalui lisensi *open source* yang memungkinkan pengembang dapat dengan bebas mengembangkan aplikasinya dan bebas *free platform* dimana *platform* Android tidak memiliki biaya royalti dalam pengembangan sebuah aplikasinya.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian Pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2019) yang dimaksud dengan model penelitian pengembangan dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan muncul sebagai strategi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan. Menurut Borg and Gall

(Sugiyono, 2019) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan adalah *process used to develop and validate educational product*

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu aplikasi inventori Gaya Belajar yang dikembangkan dari teori Dryden dan Voss. Didalam aplikasi ini terdapat soal sebanyak 15 buah yang merupakan soal pilihan. Setelah siswa mengerjakan soal tersebut maka akan muncul hasil inventori gaya belajar serta penjelasan dari gaya belajar tersebut yang berisi hal-hal positif, hal-hal sulit dan kiat-kiat jitu dalam belajar berdasarkan jenis gaya belajarnya. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu aplikasi inventori Gaya Belajar yang dikembangkan dari teori Dryden dan Voss. Penelitian pengembangan menggunakan panduan ilmiah, setiap tahap pengembangan dilakukan dengan benar agar bisa menghasilkan produk yang baik dan dapat dimanfaatkan oleh pengguna.

Agar media pengembangan ini mengacu pada langkah-langkah pengembangan diatas maka peneliti memodifikasi langkah-langkah pengembangan yang akan dilaksanakan sebagai berikut.

1. *Research and Information collecting*
2. *Planning*
3. *Develop Preliminary form a Product*
4. *Main Product Revision*
5. *Main Field Testing*
6. *Final Product Revision*

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

analisis kebutuhan didasarkan pada asumsi-asumsi dan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui kegiatan wawancara (*interview*) dengan guru BK dan beberapa orang siswa di SMA Negeri 1

Bantaeng, SMA Negeri 2 Bantaeng, SMA Negeri 3 Bantaeng dan SMA Negeri 4 Bantaeng.

Adapun hasil wawancara kepada masing-masing 1 orang guru BK di SMA Negeri 1 Bantaeng, SMA Negeri 2 Bantaeng, SMA Negeri 3 Bantaeng dan SMA Negeri 4 Bantaeng, didapatkan informasi bahwa tidak adanya jam khusus Bimbingan dan Konseling melakukan tatap muka di kelas mengakibatkan layanan Bimbingan dan konseling di sekolah masih berbasis kepada masalah. Guru-guru BK yang ada di SMA Negeri 1 Bantaeng, SMA Negeri 2 Bantaeng, SMA Negeri 3 Bantaeng dan SMA Negeri 4 Bantaeng pada saat pemberian layanan hanya memberikan informasi secara umum. untuk bidang belajar sendiri, guru-guru BK di SMA Negeri 1 Bantaeng, SMA Negeri 2 Bantaeng, SMA Negeri 3 Bantaeng dan SMA Negeri 4 Bantaeng belum pernah memberikan instrumen atau angket untuk menentukan apa gaya belajar yang cocok bagi siswa karena tidak adanya waktu khusus BK dan tidak adanya juga media pendukung yang dapat membantu para guru BK di sekolah menggali informasi analisis kebutuhan siswa di sekolah.

Rancangan produk yang dibuat berupa aplikasi inventori gaya belajar (IGB) yang dimaksud merupakan hal-hal yang dipersiapkan dalam membuat aplikasi inventori gaya belajar (IGB) berbasis android bagi siswa SMA. Prototipe (rancang bangun) aplikasi yang dibuat terdiri atas beberapa bagian yaitu halaman depan, tampilan tujuan, tampilan manfaat, tampilan instruksi, tampilan inventori dan tampilan hasil inventori.

Berdasarkan hasil validasi dengan ahli materi Dosen Psikologi Pendidikan dan Bimbingan didapatkan hasil bahwa materi dalam aplikasi

inventori gaya belajar (IGB) ini layak untuk digunakan dalam penelitian dan layak untuk uji coba lapangan. Berdasarkan hasil validasi dengan Ahli media dan desain pembelajaran didapatkan hasil bahwa rancangan pengembangan aplikasi inventori gaya belajar layak untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil.

Adapun hasil uji coba keelompok kecil ysng diberikan kepada 20 siswa SMA di Bantaeng antara lain sebagai berikut.

Pertanyaan	Jawaban Siswa		%
	Ya	Tidak	
Apakah tampilan Aplikasi IGB sudah Menarik?	20 siswa	-	100%
Apakah aplikasi IGB menggunakan bahasa yang mudah dipahami?	19 siswa	1 siswa	95%
Apakah aplikasi IGB mudah untuk dijalankan?	19 siswa	1 siswa	95%
Apakah soal pernyataan dalam aplikasi IGB mudah dimengerti?	19 siswa	1 siswa	95%
Apakah hasil inventori dari aplikasi ini bermanfaat bagi anda?	20 siswa	-	100%
Apakah aplikasi ini memberikan informasi cara belajar terbaik bagi anda?	19 siswa	1 siswa	95%

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil informasi dan *need assesment* yang diperoleh dari siswa dan guru BK, hasil kajian teoritik dan empirik sangatlah diperlukan hadirnya pemberian layanan bimbingan dan konseling yang menarik dan inovatif guna membau siswa dalam peningkatan hasil belajarnya. Sejalan dengan analisis kebutuhan telah dilakukan melalui pengumpulan informasi, sebelum melakukan pengembangan aplikasi inventori gaya belajar (IGB) dilakukan sudi literatur mengenai aplikasi inventori gaya belajar (IGB). Studi literatur dan *need assesment* untuk mengetahui kebutuhan guru BK di sekolah mengenai area implementasi model pengembangan.

Pengembangan aplikasi inventori gaya belajar (IGB) merujuk pada *need assesment* dan asumsi bahwa dalam perkembangan penyelenggaraan konseling di sekolah masih berbasis kepada masalah. Dryden & Voss (Wahyudi & Azizah, 2016)

menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran dibutuhkan perubahan secara cepat dan mendalam pada cara belajar perlu dilakukan agar kemungkinan- kemungkinan baru yang lebih ideal yang diberikan oleh teknologi informasi dapat berguna bagi proses pembelajaran yang lebih maju dengan berusaha memanfaatkan kemajuan IPTEK yang berkembang kian pesat guna meningkatkan kualitas pendidikan serta memunculkan inovasi pembelajaran yang lebih tepat bagi tercapainya tujuan pendidikan. Dengan demikian, pengembangan aplikasi inventori gaya belajar (IGB) dianggap penting, sebagai salah satu inovasi dalam bimbingan dan konseling untuk mengidentifikasi gaya belajar yang dimiliki oleh siswa. Menurut wiedarti (2018), dengan mengetahui gaya belajar siswa, mereka diharapkan dapat menyerap informasi secara maksimal bergantung pada pembelajaran berlangsung sesuai gaya belajarnya dan bagi guru, agar ia dapat memfasilitasi pembelajaran di kelasnya sesuai dengan gaya belajar yang disukai siswa.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan:

1. Gambaran kebutuhan siswa tentang aplikasi inventori gaya belajar (IGB) yang diperoleh dari *need asesmet* dengan menggunakan wawancara dengan guru BK dan siswa SMA di Kabupaten Banrtaeng sangat membutuhkan aplikasi inventori gaya belajar (IGB) untuk mengidentifikasi gaya belajar yang dimiliki serta mengoptimalkan hasil belajarnya.

2. Prototipe aplikasi inventori gaya belajar (IGB) berbasis android bagi siswa SMA di Kabupaten bantaeng yang dirancang terdiri atas enam bagian tampilan yaitu halaman awal, tujuan, manfaat, instruksi, tampilan inventori dan tampilan hasil.
3. Tingkat validitas aplikasi Inventori Gaya Belajar (IGB) berada pada kategori tinggi, sementara tingkat kepraktisannya berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, Aplikasi Inventori Gaya Belajar (IGB) valid dan praktis untuk digunakan di sekolah sebagai media penunjang layanan Guru BK dengan siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru agar memanfaatkan Aplikasi Inventori Gaya Belajar (IGB) dalam pemberian layanan bidang belaaar kepada siswa khususnya untuk mengidentifkiasi gaya belajar yang dimiliki tiap siswa.
2. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan aplikasi Inventori Gaya Belajar pada system operasi *mobile* lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, F. dan Rais, M. 2018. *Bimbingan Karir Masa Depan untuk Meraih Sukses ke Perguruan Tinggi*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Budiman, A. dkk. 2014. *Aplikasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia (Studi Kasus di MI AL-GINA)*. Jurnal Sisfotek Global. Vol 4 No. 2.
- Chania. Dkk. 2016. *Hubungan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi Kelas X SMAN 2 Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar*. Jurnal of Saintek Vol 8.
- Danial, A. Resky Amaliyah. Pengembangan Modul Bimbingan Karir untuk Meningkatkan Perencanaan Studi Lanjut Siswa di SMA Negeri 2 Sinjai. *Skripsi*. Universitas Negeri Makassar.
- Hasrul. 2009. *Pemahaman tentang Gaya Belajar*. Jurnal Medtek. Vol 1No.2.
- Jumiati, Pengembangan Modul Bimbingan Pribadi Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Resolusi Konflik Siswa SMA Negeri 3 Takalar. *Skripsi*. Universitas Negeri Makassar.
- Kanto, Kulasse. 2015. *Prinsip-Prinsip Bimbingan dan Konseling Belajar*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling pada Sekolah Dasardan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lee, Wei-Meng. 2011. *Beginning Android Application Development*. Indiana: Wiley Publishing.
- Mashurwati, Yuyun. 2018. *Penerapan Inventory Tes Gaya Belajar Remaja dengan Aplikasi Google Form, Media Sosial serta Pengembangan Program Layanan Bimbingan dan Konseling Terkait*. Jurnal Educatio Vol 4 No. 1.
- Nasution, S. 2011. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar*

- dan Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nazruddin Safaat, 2014. Pemrograman Aplikasi *Mobile Smartphone* dan tablet PC Berbasis android (Revisi kedua). Bandung: Informatika.
- Nihayah, Fista. Profil Gaya Belajar (*Learning Style*) dan IPK Mahasiswa Jurusan Biologi FMIPA UNNES. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Noor, Agustina. 2017. *Aplikasi Belajar Mengajar pada Laboratorium Komputer Teknik Informatika dengan Sidik Jari Berbasis Web Dekstop*. Jurnal Sains dan Informatika. Vol 2.
- Nursalim, Mochamad. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Indeks.
- Pariani, Elva. Hubungan antara Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas V di MI Negeri 12 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Santioso, Lucy Lidiawati. 2010. *Mendidik Sesuai Dengan Minat & Bakat Anak*. (Cetakan ke-2). Jakarta: PT Tangga Pustaka.
- Sriyanto, H.J. dkk., 2007. Langkah Jitu Menghadapi UN SMP. Yogyakarta: Indonesiatera.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Cv. Alfabeta.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R & D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung. CV Alfabeta.
- Suhartono, S. 2009. *Filsafat Pendidikan*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Tanta. 2010. *Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Biologi Umum Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Cenderawasih*. Jurnal Kependidikan Dasar Vol 1.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomo2 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional. 2006. Legal Agency.
- Ulfa, Mareta. Hubungan Gaya Belajar terhadap prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri 10 Metro Timur. *Skripsi*. Universitas Lampung.
- Wahyudi, Dedi & Azizah, Habibatul. 2016. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Konsep Learning Revolution*. Attarbiyah Vol 26
- Wayan, A, dkk. 2013. *Implementasi Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP*. e- Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 3.
- Widayanti, F. D. 2010. *Pengaruh Pengelompokan Siswa Berdasarkan Gaya Belajar dan Multiple Intelligences ERUDIO*, Vol. 2.
- Wiedarwati, P. 2018. *Seri Manual GLS Pentingnya Memahami Gaya Belajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wei Meng Lee 2011. *-Beginning Android™ Application*

Development” Canada: Wiley
Publishing, I

